1988年11月4日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)第4巻第20号(通巻67号)

SEGA®

ファミリーコンピュータMagazine No.20特別付録②

メガドライブFAN

ソフトからハードまで!
爆裂マシンの全てを解明



AUDIO AND VISUAL INTELLIGENT TERMINAL
HIGH GRADE MULTIPURPOSE USE
メガドライブ

スペースハリアーII/獣王記/スーパーサンダーブレード 先取り 完全紹介

メガドライブ

対応ソフト発売スケジュール

年内

●アレックスキッド　天空魔城



©SEGA

セガの代表キャラ、アレックスキッドがメガドライブに登場。アクション、アドベンチャージャンケンゲームなど、ゲーム内容もいっぱい。

●おそ松くん



©フジオ・プロ／講談社／スタジオぴえろ

おそ松くんほか、ちび太、イヤミなどの人気キャラが、アニメそのままに次々と登場するぞ。今までにない痛快爆笑ギャグアドベンチャー。

'89 1～2月

●ファンタシースターII



©SEGA

RPGファンをうならせた『ファンタシースター』の続編。パワーアップした戦闘シーン。壮大なストーリーがついに完結するのだ！

●スーパー大戦略



©System Soft

知的なゲームで大評判！　最強のシミュレーションが圧倒的グラフィックで完成。セガ初の本格的シミュレーションゲームだ。

3月～4月

●スーパーリーグ（仮題）

16ビットならではの、リアルなグラフィック。迫力あるサウンド、ビッグキャラクター登場と、楽しいベースボールシミュレーションゲームだ。

●スーパーサッカー（仮題）

広大なフィールド、スピード感あふれるゲーム展開で送るサッカーゲームの決定版。ハデな3Dパースアニメーションも楽しいぞ！

●ランボーIII

あの映画『ランボーIII』が、メガドライブで登場。ランボーならではのパワフルアクション、スリルあふれるゲーム展開が期待できるぜ！

5月以降

●対戦ベースボール（仮題）

2台のTVを使い、投手側からの画面、打者側からの画面の2パターンで野球ゲームができる画期的なソフト。将来は電話回線を使い離れた場所で、同時に遊べるようになる。

1988年11月4日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)第4巻第20号(通巻67号)

SEGA®

ファミリーコンピュータMagazine No.20特別付録②

メガドライブFAN

ソフトからハードまで!
爆裂マシンの全てを解明



AUDIO AND VISUAL INTELLIGENT TERMINAL
HIGH GRADE MULTIPURPOSE USE
メガドライブ

スペースハリアーII／獣王記／スーパーサンダーブレード 先取り 完全紹介

新機種は高性能

ウワサの新機種が遂にベールを脱いだ！　AV感覚あふれる斬新な外観の中には、アーケードゲームと同じ16ビットCPUを搭載。こりゃ、凄そうなマシンだぜっ!!

メガドライブの性能についてわかりやすくいえば、画像、色彩、音色どれを取ってもゲームセンターのマシンに負けていないことだ。それじゃ、その性能の秘密を解き明かしちゃおう。大きく3つの特徴があげられるぞ。

①16ビットCPU68000を採用

CPUとは、人間にたとえるなら頭脳にあたるところ。メガドライブは16ビットCPU 68000 を搭載している。これはパソコンやワークステーション、アーケードマシンなどで使われているものと同じレベルだ。ファミコンやマスターシステムなどの家庭用TVゲーム機が使っているのは8ビットCPU。ビット数が2倍に増えたわけだ。16ビットになったことで画像の解像度や色数などあらゆる面で、今までの家庭用TVゲームの性能をはるかに越えたのだ。

②ツインスクロールを実現

ツインスクロールとは、それぞれ独立したスクロール画面を2画面同時に表示すること。家庭用TVゲーム機では表現できなかった遠近感が実現できるようになった。画面前方のキャラクタと背景が違うスピードでスクロールするから立体感にあふれているぞ！

③高音質トリプル音源を採用

ゲームを演出するひとつの要素であるゲームサウンドもグレードアップした。音源専用カスタムLSIを使うことにより、PSG、FM、PCMのトリプル音源が搭載できるようになっている。PSGは効果音に、FMはバックミュージックに、PCMは声に使われて合計10重和音が可能になっている。同時発生ができ高音質なので、臨場感あふれるゲームサウンドが楽しめるのだ。

この他にもデザインやオプション機能などもグッドだ。

メガドライブのなかみ

CPU	68000　Z-80A
表示能力	
最大表示色数	512色
分解能	320×224ドット(プログラマブル)
スプライト	最大2048パターン(サイズはプログラマブル)
スプライト表示数	80個／画面
パターン	最大2048パターン
スクロール	上下左右　分割可能
スクロール面数	2面
ウインドー面	1面
音楽機能	
音源数	PSG：3音＋1ノイズ
	FM：6音
	PCM：1音
画面出力	ビデオ(音はモノラル)

画面出力	RF(別売)
	RGB(別売)
オーディオ出力	ビデオ出力(LR合成モノラル出力)
	ステレオヘッドホン端子(LR独立ステレオ出力)音量調節可能
	RF出力(LR合成モノラル出力)
リセットボタン	1個
カートリッジスロット	1個
拡張スロット	1個
コントロール端子	2個
拡張コントロール端子	1個
ソフトウェア	直接アドレス能力　4メガバイト(32メガビット)
本体寸法	幅280mm×奥行212mm×高さ70mm
消費電力	13W
標準添付品	コントロールパッド／専用ACアダプター／
	DINプラグコード／取扱説明書／保証書

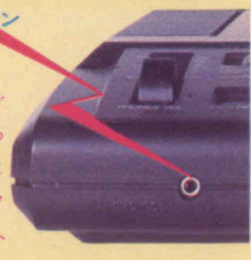
ゲームサウンドボリューム

ステレオヘッドホンでゲームサウンドを楽しむときに、このボリューム調節つまみを使うんだ。迫力あるステレオサウンドを自由自在に楽しむことができるんだ。



ステレオヘッドホン端子

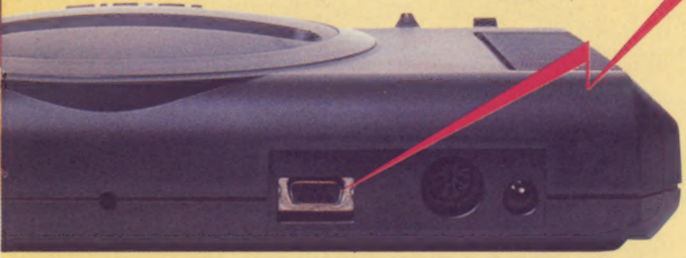
ステレオゲームサウンドを、メガドライブから直接聞くことのできるミニジャックだ。ウォークマンなんかに使ってるヘッドホンが、ぴったりはまるよ。



●前面

16ビットマシン

●背面

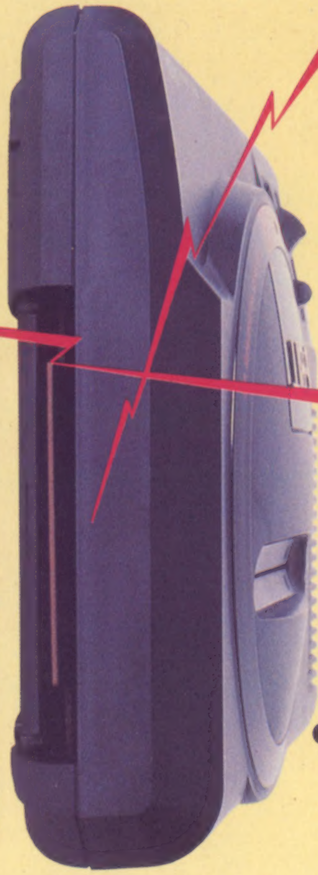


拡張コントロール端子

電話回線を通じて通信機能が使えるようになるモデムを接続するコントロール端子。この端子から、メガドライブの世界は、全国のゲームフリークへと広がっていくのだ。

発売日
10月29日
価格
21,000円





●側面

拡張スロット

来年の夏頃に発売が予定されている、2インチFDDをつなぐスロットだ。16ビットホームエンターテイメントの世界が限りなく広がっていく拡張システムの拠点だ。

カートリッジスロット

ドーム型にもりあがった中央部に、ぽっかりと口を開けるスロット。カートリッジのゲームはこのスロットに差し込むんだ。メガドライブの世界への入口だね。



パワースイッチ
リセットボタン

ハイテックなデザイン感覚いっぱいのメガドライブ。マスターシステムにはなかったリセットボタンのおかげで、もうわざわざ電源を切って再ゲームしなくてすむんだ。

コントロール端子

コントロールパッドと本体をつなぐ端子だ。2つあるから、2人プレイも楽しめるね。キーボードやグラフィックツールも、ここからつなげることになるんだ。

強力オプション

16ビットという、ビジネスパソコンクラスの能力を備えたメガドライブは、ホームターミナルとして発展する拡張機能が備わっているのだ。超強力のオプション軍団を、どーんと一挙に紹介しよう！

コントロールパッド

これは、オプションではなく、メガドライブに付属されているコントロールパッド。下に実物大の写真があるから見てもらえればわかるけど、なにしろ〝デカイ〟のだ。デザイン的にも優れていて、両手にスッポリと収まり、重量感もピッタリフィット。ゲーセンと同じ3トリガーボタンもうれしいね。

スタートボタン

ゲームをスタートさせるときに使用する。さらに、ゲーム進行中には、ポーズボタンに早変わりしちゃうという、なんとも便利なヤツ。トリガーボタンと近いのも便利。



3トリガーボタン

ゲームセンターのビデオゲームと同じ3トリガー式のボタン。家庭用テレビゲーム機としては、はじめてだ。

方向キー

8方向に作動する方向キーは、操作性バツグンのスグレ物。左手の親指にジャストフィットして、スムーズにキャラクタを動かすことができる。デカさもグッド！

オプション機器一覧

モデム	電話回線を通じて通信ができるようになる(来春発売予定)。	メガアダプター	マスターシステムのソフトが使える(12月発売予定)。
ミュージックツール	FM音源によるキーボード演奏ができる(発売日未定)。	CD-ロム	さらに充実したゲームを楽しめるようになる(発売日未定)。
キーボード	ワープロ、テレビファックスなどで使用(発売日未定)。	プリンター	ワープロやテレビファックスをプリントアウト(発売日未定)。
グラフィックツール	テレビファックスのときに、絵を描けるのだ(発売日未定)。	2インチフロッピーディスクドライブ FDD	データ記憶や、ディスクゲームなどに使う(来春発売予定)。

も勢揃いだぞ!!

2インチFDD フロッピーディスクドライブ

外部記憶装置としての2インチFDDは、来年の春頃には発売される予定だ。ゲームのデータを保存したり、ディスク版のゲームも発売されたりと、使い道もいろいろだ。

また、これと同時期に発売予定の通信用モデムとの併用で、さらに用途は広がってくる。

通信相手から送られてきたデータを保存したり、データの交換なども自由自在だ。さらに、ミュージックツールで作ったオリジナルサウンドの保存や、グラフィックの保存などもできる。

メガドライブの拡張システムの要ともいえるマシンだ。

○○本体の拡張スロットルにＦＤＤを装着すると、下の写真のようになる。メガドライブ＋ディスクシステムで、最強のゲームマシンの完成！って感じだね。





グラフィックツール

ボードに、付属のペンで絵を描くと、そのまま画面に入力される。パソコンファンにはお馴染みのグラフィックツールだ。モデムと併用すれば、グラフィックを送信できる、テレビファックスになる。言葉では伝えにくい情報を送るにはとっても便利だ。もちろん、君だけのオリジナルグラフィックの作成にも最適！

メガアダプター

マークⅢやマスターシステムのユーザーには、とっても嬉しいオプションだ。このメガアダプターを装着すれば、マークⅢ、マスターシステムのソフトが、メガドライブでも使えるようになっちゃうのだ！　これで、今までのユーザーも、安心してメガドライブを買うことができるね。今年の12月には発売される予定！

キーボード

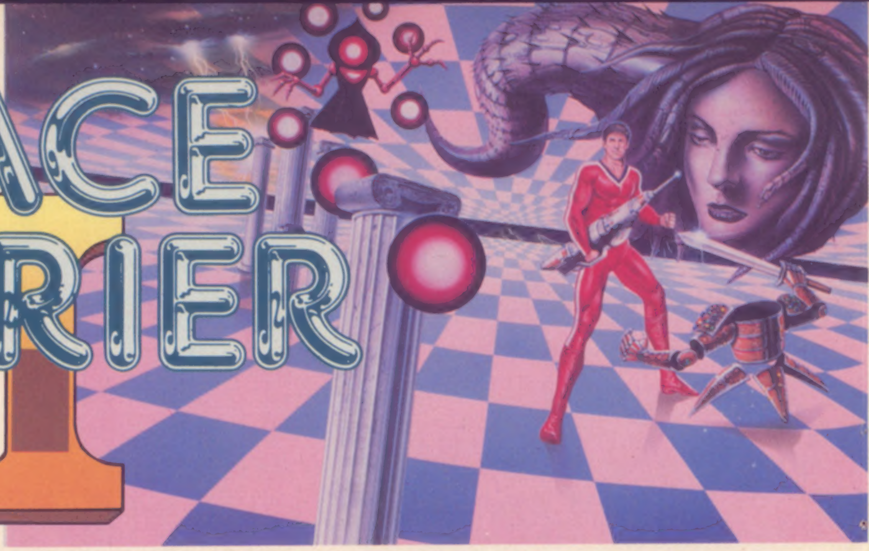
パソコン、ワープロなどと同じキーボード。各種文字の入力や、編集作業に使用する。

メガドライブのホームターミナルの発信機的な役割りを果たしてくれるってわけだ。入力は、コントロール端子。これだけで、文字入力や編集などの作業ができちゃうなんて、さすがはメガドライブだね。単なるゲームマシンの枠を超えて、ビジネスコンピュータの気分で色々なことに使えるんだ！



スペースハリアー SPACE HARRIER II

10月29日発売
4メガ
5,800円



ふたたび、宇宙へ! 帰ってきたハリアー

ゲーセン版で大人気を博した超人気ゲーム、スペースハリアー。マスターシステムやPCエンジンへの移植で話題を呼んだけど、この、スペハリⅡは、ゲーセン版よりも、さらに進化しているんだ。

たとえば、敵のボスキャラクタにしても、顔の表情が3段階も変化したり、2通りの行動パターンを持っていて複雑な攻撃をしてきたりと、多彩な表現がなされていて、各ステージごとに新たな興奮があるのだ。



➡ステージ1のストゥーナエリア。ボス、トリミュラーとの戦いだ!!

コントロールパッド操作法

方向キー・ハリアーを8方向に移動させる。
ⒶⒷⒸボタン・すべて、ハリアーのショット。



➡方向キーの操作に全てがかかっている

全12ステージを自由に選択できる

ドラゴンランドの戦いから10年。今度の戦闘地は、ファンタジーランドだ。ドラゴンランドよりも、さらに凶悪な魔物たちが横行している星なのだ。

ハリアーの、新たなる特殊能力は"COSMIC・GATE"というテレポート能力増幅装置。これは、瞬時にして宇宙のどこへでも行けるという画期的な装置だ。これによって、ハリアーは、全12ステージのどこからでもスタートができるのである。

操作方法は簡単。スタートボタンを押し、"COSMIC・GATE"を起動させたら、方向キーの左右で選ぶことができる。

また、どのステージからスタートしても、4面クリア、8面クリアでボーナスステージも設定されている。



➡この画面でステージを選ぶ。どのステージからプレイしてもいいのだ!!

▶モードセレクトもできるぞ!

タイトル画面の時にⒶボタンを押せば、モードセレクト画面になるぞ。

サウンドテストでは、全19曲のゲームサウンドが聞けるし、ゲームレベルでは、ゲームの難かしさを3段階に分けられる。ラピッドファイアで、連射もできるし、ディレクションモードでは、ハリアーの上下操作を逆にできる(ゲーセン版は上下が逆)というぐあい。親切だね。



STAGE1を完全攻略しようぜ！



全12ステージのなかでも、いちばんクリアしやすいステージ1のストゥーナエリア。まずは、ここで軽～く腕だめし。ハリアーの動きや、障害物のよけかた、敵の攻撃パターンなどをチェックして十分になれてから次のステージへ行こう。

●プチスケイラの動きをよく見よう！



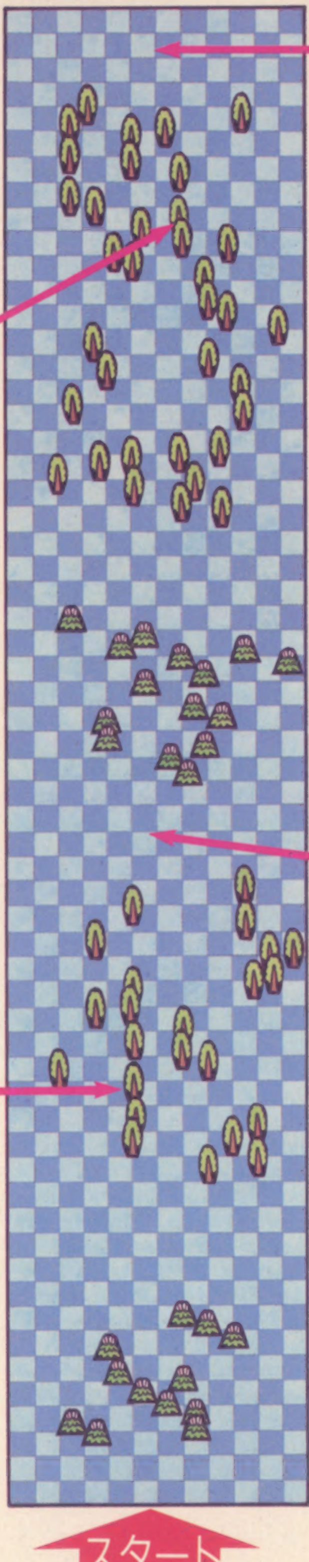
スペハリⅠではボスキャラだったスケイラも、ここでは中ボス。前後左右に飛びまくるけど、行動パターンと攻撃パターンは一定だから、よく見てタイミングよく攻撃すればいい。



●迫りくる3-D障害物をよけて突き進め！



○このステージの障害物は、草と木。3-D画面でぐんぐん迫ってくるぞ。配置パターンをつかんで、早めに避けるようにしよう



●トリミュラーはこうして倒せ！

炎をはきながら回転する3つ首の巨大ガメ。手前に来たところを、1つずつ3つの首を順番にやっつければOK。なれれば簡単に倒せるぞ！



○一番前に来たら連射だ

○遠くへ離れたら注意!! 炎をたくさん吐いてくる

○3つの首を破壊したぞ

●偏隊飛行で攻めてくるムカデンスMKⅡ



かならず3機以上で偏隊を組んで攻撃してくるムカデンスMKⅡ。ビームの方向を見極めてから、ショットの連射で、全滅させよう。数が多いときは、やりすごすのも1つの手段だ。



ステージ2から7まで一挙公開！

ステージ１を完全クリアできるようになったら、いよいよ次なるステージへと挑戦だ！　先のステージほど難しいから、最初は2からね。

STAGE 2（ステージ）

バーバリアンの連系攻撃！ハリアーの運命はいかに…



フォルスヤード。赤い塔の障害物がやっかいだぞ。敵はそんなに強くないから、まずは安心だ。ボスのパラノイアは、サイコボールをすべてやっつけないと倒せないので要注意だ！



◐ムカデンス MKIIの編隊



◐こいつも一匹じゃないぞ



パラノイア

◐サイコホールを操るぞ



◐いきなりデカくなるっ！

STAGE 5（ステージ）

柱がそびえ立つカパーヒル　変身するボスのマンティコア

このあたりから、次々に難敵が登場する。翼が取れると走り回るボスは、かなり手強いぞ！



◐翼を広げて飛び回るボス。

STAGE 3（ステージ）

上下スクロールがド迫力！イースランドは面白いぜっ



このステージは、地上と上空がスクロールする。つまり天井が低いのだ。それだけに、すごい迫力のバトルシーンが展開しちゃうのだ。面白い敵キャラもいっぱいいるし、挑戦したいステージだね。



◐飛びはねるフロッガー



◐貝のおばけパルシェル



◐ステージ３のボス、ブリザード。画面手前では超巨大な顔が襲ってくるぞ！

STAGE 6（ステージ）

後ろからピューンと現れる、サイボーグマンや、分身の術を使うウィザードが登場する。ステージ名は、フォルピラム。



◐ふり向きざまに攻撃するサイボーグマン

STAGE 4（ステージ）

ステージ名は、ゼロポリス。死んだ戦士の魂がよみがえったアーマーや、主人公の数倍はある巨大なネオドムが出現。このステージのボスは、このネオドムの集団だ。ちなみにゴールドのネオドムは撃破不可能だ。気をつけろ！



◐集団で襲ってくる巨大なネオドム。



◐頭も手足もない不気味なアーマー



ドカドカと巨大ロボットのネオドム登場。油断は禁物

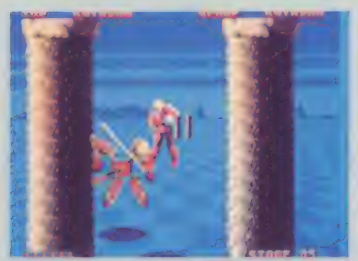


◐ゴールドのネオドムは撃ってもムダ。うまくかわせっ！

このすごいグラフィックを見てくれれば、メガドライブがただのバージョンアップじゃないってことがわかるよね。『スペハリ』のファンでなくても、プレイしたくなってしまうはず。

ドカ〜ンとでっかい敵キャラが次々と現れて、ついつい先のステージまで見たくなるんだよな。どいつも動きがとてもキモチイイ(!?)ぜ！

ここではステージ7までしか紹介できなかったけど、しっかり誌上プレイしてくれ！　そして、キミたちにもぜひホンモノの体験をしてもらいたい！　大迫力モンだぜっ!!



ここでもアーマーが出現！



首がとれると左右に走り回る。



ハリアーに向かってくるぞ！

分身キャラ、ウィザードに注意しろ！



ボスのウィザード、ついに登場！



ゲゲッ！　3つに分身しちまったい！



本物はこの3つのうちひとつだけだ。

STAGE 7

いよいよ後半のステージ7、クラッダに突入！　ここまでくるのもかなり苦労するけど、またまた天地がスクロールするというムゴさ。まあ、ユニークなキャラがポンポン登場して楽しませてくれるステージだけどね。

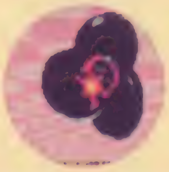
見るからにキモチワル〜イのが、ボスのメドゥーサだ。



ギドラーは、見た通りのコウモリ男。蛇行しながら攻撃してくるニクいヤツ



まっすぐに飛んでくるものとハリアーに向かってくるものの2種類あるシュラ



こいつは、ステージ8のボスキャラとしても登場するネオトモス

髪の毛がヘビ！　こいつがボスのメドゥーサだぜ！



頭だけなんて、へんなヤツ。変身するってウワサだけど、目を閉じてるし、動きはのんびりしてるし……。ゲゲッ！

みるみるうちにメドゥーサがコワ〜イ顔に変顔!?する



メドゥーサはその姿を変え、ゆっくりとハリアーを襲ってくる。こいつの弱点は頭だ！　動きをつかんでねらい撃て！

ハードはここまで進歩した

どれだけ“メガドライブ”がすごいのか、まあ、説明するより右の写真でマスターシステムの画面と比べてくれればわかるよね。背景の細かいところ、キャラの光った感じ、材質までわかるようなリアルなグラフィックだ。動きのパターンもリアルだぞ。

マスターシステム



こちらは、おなじみ8ビット、マスターシステムの画面。リアルだけど、背景やキャラのグラフィックは今イチだね

メガドライブ



これがメガドライブの画面だぜ。背景はもちろん、キャラの質感までビックリするくらいの再現力

獣人パワーを爆発させろ

獣王記

じゅうおうき



11月発売予定
4メガ
5,800円

AV感覚満点のリアルなアクションゲーム！

人間の姿が戦っていくうちに、獣と化していく。ホラー映画に登場しそうな獣人を主人公にしたこのゲームは、パワーアップと変身シーンが見所の痛快アクションゲームだぜっ。メガドライブならではの二重スクロールとリアルな効果音、そして迫力のデカキャラ。文句なしだねっ。





○巨大な目玉。これが獣人の目なのだ

○しゃがみキックで空中の敵をやっつけろ

コントロールパッド操作法

パッドの操作は、方向キーで移動。トリガーのⒶボタンがパンチ。Ⓑがキック。Ⓒがジャンプだ。

ただしパワーアップして獣人になると、Ⓐ、Ⓑボタンは特別な攻撃になるので注意。

Ⓐボタン

攻撃用ボタンでパンチをくり出す。狼男など獣に変身すると火の玉や雷、衝撃弾を発射することができるようになる。



○獣人は武器を持たない素手で戦うけれど、とても強いパンチがある

Ⓑボタン

敵に対してキックの攻撃ができる。立っているときは低い所を蹴るが、しゃがんでキックすると上に向って足を蹴り上げてしまうのだ。この攻撃は上から襲ってくる敵に対して、とても有効なのでぜひマスターしよう。獣にパワーアップするとフラッシュアタックやバリアなどが使える。



○ウルフなど地上を走る敵にはキックが有効だ



○しゃがみキックは後方に敵がいないかを注意しながら使え

Ⓒボタン

ジャンプボタン。Ⓒボタンだけを押すと低いジャンプだが、方向キーを上に入れながら押すと高くジャンプできる。



○Ⓑボタンを同時に押せば、ジャンプキックだ



○敵の攻撃をジャンプでかわせ



○Ⓐボタンと同時に押せば、ジャンプパンチができる

3段階に変身する獣人 パワーアップの威力だ



◎白いラスケルトウルフを倒すと体内からスピリットボールが出てくる。それを3つ取ったら獣に大変身！

このゲームの最大の特徴なのが、キャラクタの変身だ。主人公の獣人が、スピリットボール（パワーアップアイテム）を吸収すると、筋肉が盛り上がり、体毛が伸び、最後には獣に変わってしまう。変身過程は3段階に分かれているぞ。



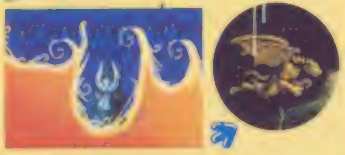
変身っ!!

各ラウンドで、それぞれ最終的に変身する獣の姿は違っている。ウルフ、ドラゴン、ボア、タイガーは、それぞれ攻撃方法も違うので、しっかり覚えよう。ちなみにラウンド5もウルフ。

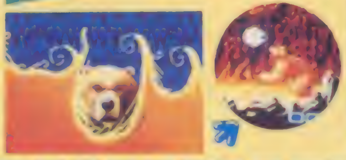
ラウンド1　ウェアウルフ



ラウンド2　ウェアドラゴン



ラウンド3　ウェアボア



ラウンド4　ウェアタイガー



ラウンドクリア後は、元の姿に戻されるのだ

ステージを進んでいくと途中で、落雷と共に魔神が登場する。獣人から獣に変身していなければ、攻撃をしかけてこないが、変身していたら魔神も変身（ボスキャラ）して襲ってくるぞ。こいつを倒すとステージクリアだ。変身していない状態でも3度魔神に会うと、敵は変身して襲ってくる。だからパワーアップした獣に早く変身したほうがクリアしやすいのだ。でも、ボスを倒すと獣の体内にあったスピリットボールが奪われ、次のステージはまた獣人からスタートすることになるぞ。



◎魔神が、ボスに変身したぞ、さあ、激しいバトルシーンの始まりだ！



◎特殊攻撃を使いまくれば、ボスだって目じゃないぜ！



◎魔物の幻影がスピリットボールを吸い取って暗黒の世界へ消え去る

隠しコマンドもあるぞ!!

実はこのゲームも同時発売の他の2作品と同じ様に、レベルやパワーメーター、プレイヤー数の設定ができるオプション画面が、隠しコマンドとしてあるぞ。そのやり方は秘密だけど、とっても簡単だから、きっとすぐに見つけられるはずだ。



◎レベル、体力用、プレイヤー数[illegible]

ラウンド1 ここは墓場。ゾンビや狼に注意

さらわれたアテナを救い出すために、獣人たちは立ち上がった。というわけで、ここがスタートとなる、ラウンド1。墓地とくればやっぱり出現するのはゾンビたち。ついでに地中からボコッと墓石が現れたりもするのだっ！

ここでは、確実にスピリットボールを手に入れて、変身する楽しさを思いっきり楽しんでほしい。ムキムキムキッとパワフルになって、ゾンビたちを倒せ！

スタート





○獣に変身して、フラッシュアタック！　こいつなら敵も一撃だ！



○ゾンビの親玉。鋭いパンチ攻撃に注意しろ。



○ゾンビになるはずの死骸が集まったハウガー

ボス攻略



○敵を撃破すると出る、スピリットボールは、消え去る前に手に入れようぜ！



○出た——っ！　ボスは、いやというほど自分の頭をちぎって投げつけてくるぞ！

ラウンド2 ジメジメした洞窟の中を進め！

どこまで行ってもまっ暗闇。こんな気味が悪いとこなんか大っキライだ〜〜〜！　まあ、そんなこともいってられないので歩いていくと、突然、天や地からスルスルッと現れる敵キャラ。こいつは、頭と尾を集中的に攻撃して倒そう！

パワーアップして獣のドラゴンに変身すれば、自由に空中を飛べるようになる。サンダースマッシュで、離れたところからピシパシやっつけようぜ。ボスは、この階層のシダが変化したヤッだ。



○天井からは夜光シダが垂れ、水中からも敵が攻撃してくるのだ



○ドラゴンに変身して、空中から敵を攻撃しようぜ！



○前方に雷を発射する、サンダースマッシュは、超強力！



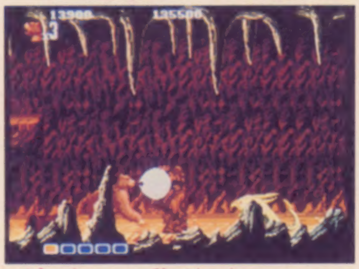
○目玉のような胞子に触れると、猛毒にやられるぞ！



ラウンド3 深い亀裂は危険 足場を確かめて

まだここも洞窟のラウンドだ。あたりは岩盤で囲まれていて、ところどころに深〜〜〜い亀裂があるのだ。もちろん、ここに落ちたら助かる見こみはない。一歩一歩足場を確かめながら進まないといけないね。

ジガバチの仲間が進化した敵や、ペトリフブレスによって怪物が化石化した敵などが、じゃまをしてくる。このラウンドで主人公は巨大なクマに変身できるのだ。回転して体当たりしろ！　ボスは、カタツムリが進化したケモノ。



⬆息を吹きかけ、敵を石に変えてしまえ！

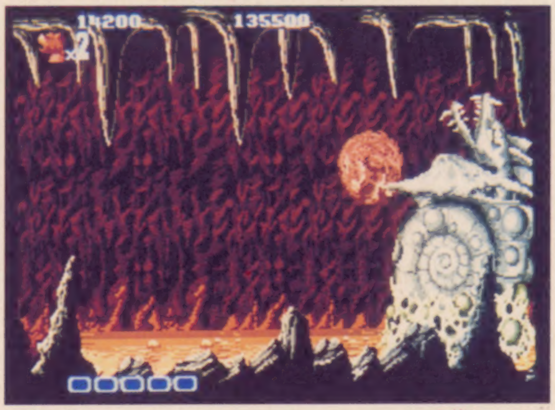
アテナが危い!! 急げ

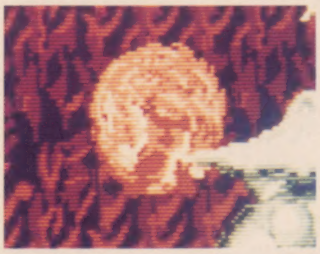


⬆ラウンドをクリアすると、水晶球にアテナの状況が映し出される

⬇弱そうな敵でも油断はできないぞ！







⬅ボスを倒すには、まず首を貝がらから出さなくちゃいけないんだ

⬆貝に入ったサラマンダーともいわれるボス。その正体は……!?

背景は幻想の世界

ハードなスーパアクションが展開する、この『獣王記』。ゲームのムードをグ〜〜〜ンと盛り上げてくれるのが、バックのグラフィックなんだ。奥の方の背景と、戦場の前景のスクロールが微妙にズレていて、奥ゆき感や立体感を出しているんだ。

➡ステージ1を例にとると、背景は、草原や森が続いていて、のどかで幻想的な雰囲気だね

➡ところが、前景の部分だけはごらんのとおり、すごくリアルでいかにも戦闘ステージって感じ



Super Thunder Blade

スーパー　サンダー　ブレード

10月29日発売
4メガ
5,800円



新たなる戦闘能力で発進せよ、ジェットヘリ！

開発途中で敵陣へと飛び立っていったサンダーブレード。その活躍でどうにか敵の攻撃は防げたが、侵略軍を壊滅させることはできなかった。

新たな脅威に備えて開発を続けていたA国は“思考運動型操縦装置”を搭載したジェットヘリ、スーパーサンダーブレードを完成。これは、セラミック装甲による軽量化と武装の強化により、全天候攻撃も可能となったスーパーヘリだ。

さらに強くなったスーパーサンダーブレードを操つり、今度こそ敵を壊滅させるのだ。

難易度、操縦方法、持ち機数などを、あらかじめ設定することのできるモードのついた嬉しい機能もついているぞ。3Dから2Dへと展開する凄絶なバトルシーンが何度でも楽しめる／



⇧見よっ／　この完璧なまでに美しいグラフィックを!!　これはゲームスタート前のデモ画面なんだけど、すごくワクワクしちゃうシーンだね

コントロールパッド操作法

方向キー・ヘリの移動　Ⓐ©**ボタン**・バルカン砲とミサイル発射　Ⓑ**ボタン**・ブレーキ



⇨コントロールを完全にマスターしよう

STAGE 1　まずはド迫力の3D画面だ！

ゲームをスタートすると、まずはA国基地の格納庫から、ヘリが発進するシーン（これがすごくカッコイイのだ）。そして、戦場へと飛び立つスーパーサンダーブレード。

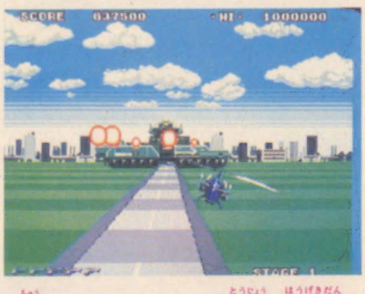
まずは、ビル群の立ち並ぶ3Dシーンが戦場だ。ここでの敵は、地上の戦車、メルカバ、上空のヘリ、ハインドと戦闘機、フロッガーだ。いきなりハードな戦いだけど、くじけずに頑張ろう。中ボスの巨大戦車、マンイーターは要注意だ／



⇨格納庫から移送されてきたジェットヘリ。ここから90度転回して戦場へ／



⇧ビルをよけながら戦車、ヘリ、戦闘機と戦う。うーん。これはキツイぜっ／



⇧中ボス、マンイーターの登場。放撃弾をうまくかわして、ショットをブチ込め／

STAGE 1 上空から見た2D画面の戦闘

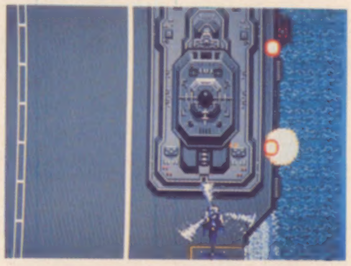
中ボスを撃破し、しばらく進むと、ヘリは上空へと移動。巨大空母、シーマイナーの待つ海上へと戦場を移すのだ。

この、シーマイナーは、ゲリラ軍の海上における移動基地だ。下からの攻撃は、かなり激しく、厳しいものがあるけど、こいつを倒せば、ステージ1はクリアだ。画面は強制スクロールなので、左右移動とブレーキングテクニックが重要ポイント！

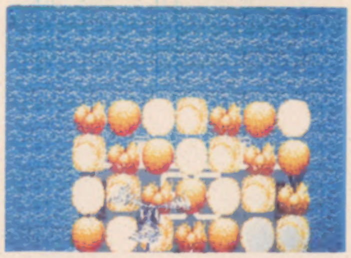
➲戦闘機や、砲台などがあちこちにある

➲やった！　ついにシーマイナーを倒したぞ。海上の安全は保たれた！

➲ついにその姿を見せた巨大空母！







STAGE 2 さらに激しいバトルの連続だ

ステージ2は、山岳地帯が舞台となっている。いたる所に待ち受ける岩柱、戦車、ヘリの攻撃は、思わず両手に汗をびっしょりかいてしまう。ブレーキングがキーポイントだ！



➲ズンズン迫ってくる障害物と敵キャラ。コワイゼ！



➲この、とがった岩がクセモノだ



➲巨大な岩の門。穴をくぐらなければ、向こう側に出ることはできない



➲2D画面のボス、ランドバスターだ

ステージ1〜2の主な敵キャラ

ザコキャラと呼ぶには、あまりにも強すぎる敵キャラたち。攻撃パターンを読まなくちゃ、ね。



➲2の中ボス、フュージーだ



➲イスラエル製の戦車、メルカバだ



➲ゲリラ軍の主力攻撃ヘリ。なかには大勢の敵が乗っているんだ



➲ソ連製の戦闘機を要撃仕様にしたフロッガー

3D→2Dへ移行

このゲームの見どころは、なんといっても3D画面から2D画面へと移るシーンだ。思わずテレビ画面のなかに吸い込まれてしまいそうなリアルシーンなんだ。

ゲーゼン版のサンダーブレードに引けをとらない体感アクションだね。



➲自分の体が宙に浮いていくような錯覚にとらわれる

メガドライブ

対応ソフト発売スケジュール

年内

●アレックスキッド　天空魔城



©SEGA

セガの代表キャラ、アレックスキッドがメガドライブに登場。アクション、アドベンチャージャンケンゲームなど、ゲーム内容もいっぱい。

●おそ松くん



©フジオ・プロ／講談社／スタジオぴえろ

おそ松くんほか、ちび太、イヤミなどの人気キャラが、アニメそのままに次々と登場するぞ。今までにない痛快爆笑ギャグアドベンチャー。

'89 1～2月

●ファンタシースターⅡ



©SEGA

RPGファンをうならせた『ファンタシースター』の続編。パワーアップした戦闘シーン。壮大なストーリーがついに完結するのだ！

●スーパー大戦略



©System Soft

知的なゲームで大評判！　最強のシミュレーションが圧倒的グラフィックで完成。セガ初の本格的シミュレーションゲームだ。

3月～4月

●スーパーリーグ(仮題)

16ビットならではの、リアルなグラフィック。迫力あるサウンド、ビッグキャラクター登場と、楽しいベースボールシミュレーションゲームだ。

●スーパーサッカー(仮題)

広大なフィールド、スピード感あふれるゲーム展開で送るサッカーゲームの決定版。ハデな3Dパースアニメーションも楽しいぞ！

●ランボーⅢ

あの映画『ランボーⅢ』が、メガドライブで登場。ランボーならではのパワフルアクション、スリルあふれるゲーム展開が期待できるぜ！

5月以降

●対戦ベースボール(仮題)

2台のTVを使い、投手側からの画面、打者側からの画面の2パターンで野球ゲームができる画期的なソフト。将来は電話回線を使い離れた場所で、同時に遊べるようになる。